

## ローカルヒーローによる教育実践の検証

— 城西大学経営学部石井龍太ゼミナールの事例から —

石井龍太

### 要 旨

地域キャラクターコンテンツを用いた教育実践が様々な教育機関で行われている。筆者は城西大学経営学部のゼミナールにて、地域キャラクターの一つである「ローカルヒーロー」を調査研究し、さらに実践する教育活動を2015年から実施してきた。ゼミ生達は自身の様々な能力、特に団体運営に必要な協調性やコミュニケーション能力が向上したという実感を得、また自分を磨く向上心が増大するに至った。一方で社会問題への理解力やリーダーシップの向上にはばらつきがあり、課外活動に係る負担等の課題も明らかになった。

キーワード：ローカルヒーロー、教育、キャラクターコンテンツ、アクティブラーニング

### 1. はじめに

「ローカルヒーロー」と呼ばれるキャラクターコンテンツが存在する。一般には「ゆるキャラ」<sup>(1)</sup>等と同じ地域キャラクターの一つとされるが、活動母体も活動目的も多様であり、その活用可能性も幅広い。筆者は特徴的な「ローカルヒーロー」の活動に興味を持ち、調査を踏まえた研究ノートの発表（石井2015, 2016）、関係者へのインタビュー（城西大学経営学部石井龍太研究室2016）を行ってきた。そして同時に、石井ゼミナールに所属する3, 4年生の大学生たちと共に実際に「ローカルヒーロー」を運営する教育実践も行ってきた。2017年3月をもって卒業する第1期生が、この教育実践を経てどのように成長したのかを検証するのが本稿の目的である。

先ず先行事例として、ローカルヒーローをはじめとする地域キャラクター活用した教育実践例を集成、分析する。なおローカルヒーローの運営を通じてスタントマンや舞台演出家といった専門職を養成する教育実践<sup>(2)</sup>も存在するが、本稿では運営を通じて必要とされる総合力を獲得す

る教育実践を扱う。その上で、筆者が担当する城西大学経営学部石井龍太ゼミナールの2年間の活動を紹介し、実際に学生にどのような教育効果が現れたのかを検証する。

## 2. 先行研究

### 2-1. 概 要

ローカルヒーローに関する先行研究については前号と前々号でまとめたため、本稿では略述に留める。ただし本稿と特に関わる教育と関連したものについては後述する。

これまでの研究事例としては、新しい福祉活動として取り上げるもの（岩崎 2008）、安定した地域ブランドとして存続していく地域活性化のシンボルの一つと位置づけるもの（水野 2012）等、様々なアプローチがなされている。またローカルヒーローの運営を行っている立場から、ビジネスモデルの実践例を述べたものや舞台裏を描いたもの（海老名 2009, うるの 2013, 山口 2013）も出版されており、地域キャラクターに分類されるゆるキャラでも同様の書籍が出版されている（犬山・杉元 2012）。またゆるキャラは総覧できる書籍が様々な出版社から毎年のように発行されているが、ローカルヒーローも網羅的に取り上げた図鑑が過去2回出版されている（ブルー・オレンジ・スタジアム 2006, ローカルヒーロー研究会 2013）。

筆者はローカルヒーローの認識と現状について、2014年時点で収集できた情報を元に、主に地域色の度合いに基づき大きく4つの類型に分類し分析を試みた（石井 2014）。すると類型①【食料品や名産物など、地域を直接連想させる要素を名称などの設定に盛り込んだもの】が最も多いものの減少傾向にあり、2010年代には類型②【地域の要素を内包するが表に出さず、背景に留めたもの】の方が多くなる年も見られるようになること、すなわちローカルヒーローがその大きな特徴としてきた地域性は希薄になりつつあることを確認した。またローカルヒーローの活動の一つとして、特に重視され注力されるステージショーを取り上げ、22団体を対象に2014年～2015年までに開催されたステージショーを分析しその特徴について検討を加えた（石井 2015）。その結果、担い手の多様性が進む一方で、ステージショーは定型化していること、団体、ヒーロー達の個性は設定やデザインといった要素にまとめられていることが伺えた。

概して、ローカルヒーローの研究事例は少ない。しかし近年、卒業論文のテーマとして大学生がローカルヒーローを取り上げる例も出てきており、今後の活性化が期待される。

### 2-2. 地域キャラクターによる教育実践

先行研究が少ない一方で、教育を目的としてローカルヒーローを活用する事例が報告されている。また同じく地域キャラクターに分類される「ゆるキャラ」も教育の場で活用されている。本

項では合わせて取り上げてみたい。

### ① 地域キャラクターを分析対象とする教育実践

授業の中で、既存の地域キャラクターを分析対象とした作業を行わせる実践例が複数報告されている。アカデミックな研究事例と最も近いタイプの実践例である。

#### 中学校数学科第1学年「統計・確率」

中学校教育では数学科の統計・確率の授業において、生徒の活動を重視した学習指導のあり方として、生徒の数学への興味・関心を高めることを狙い、ゆるキャラを取り上げた実践例がある(山本他 2015: 295)。山本氏達によれば、統計概念や統計的手法の指導において、生活の場などから適切な資料を収集しその全体的な傾向を的確にとらえるための問題意識をもたせること、そして解決しようとする態度を伸ばして、統計の考えを感得させることを目的とした授業である。紹介されているのは第1学年におけるものである。まず〈パフォーマンス課題〉として「最近、ゆるキャラが流行っています。そのゆるキャラの人気ナンバーワンを選ぶ催しも開催されています。そこで、私たちも、かわいいゆるキャラを作りたいと思います。どのような要因を考えてゆるキャラを作ればよいでしょうか」を提示する。授業展開は、「ゆるキャラのどのようなところがかわいいと思ったかを考えさせ、特性要因図を作り、その中から数理化できる1つの要因を選ばせた。本時では、何頭身かを調べた。そして、ゆるキャラの写真を使って測定し、データを集め、コンピュータを使って集計し、度数分布表、ヒストグラム、代表値などから考察させ、レポートを作成(山本他 2015: 295)」させるというものであった。

#### 東京学芸大学「ゆるキャラのネーミング研究」

大学の言語学の領域における事例として、ゆるキャラのネーミング研究を学習材とする目的で取り上げた実践例がある(北澤・米元 2016)。北澤氏達は、「現代日本語の特定のジャンルにおける造語法の特徴を明らかにする」ために、言語学における形態論の観点から「観光PRキャラ」としてのゆるキャラのネーミングの傾向性と特徴を分析している。分析の結果、多様に見えながら幾種類かに類型化できることが指摘され、主要な類型として「自治体名」又は「地元連想語」が挙げられるとする。

この研究の特徴的な点として、言語学上の研究対象として取り上げると同時に、筆者は言語学における語構成論の分析を学ぶ上で基礎的な学習材の一つになりうるという期待を述べている。「言語学を学ぶ者にとって、身近な「ゆるキャラ」のネーミングを実践的に分析するという課題は、言語現象の背後に潜む規則性を明らかにするという研究の愉しさを体験するきっかけとなるのではないかという教育上のねらいも本稿にはある」としており(北澤・米元 2016: 50)、学生への教育的意図も含まれた実践例といえるだろう。

## ② 地域キャラクターの企画を作り出す教育実践

①に分類される事例は、既存の地域キャラクターを分析対象とするものであったが、調査を踏まえて実際に地域キャラクターを企画する教育実践も行われている。

### 長崎大学経済学部「教養ゼミナール」(1年生前期)

大倉真人氏は、ゆるキャラを用いることによって「社会人基礎力」を育成する教育プログラムを実施し、報告している(大倉2015)。大倉氏は、文系の学部においてはほとんどの学生が卒業後に社会人となる現状等を考え、経済産業省が「社会人基礎力」と呼称する「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」の大学における育成を重視することに少なくない意義がある、とする。一方で多人数の学生を対象とした講義ではその育成に限界があり、また就職活動が始まる大学3年生からスタートしても不十分なレベルにとどまる可能性があるとする。こうした問題意識から、大倉氏は長崎大学経済学部において1年生前期に開講される「教養ゼミナール」という少人数演習講義において、「長崎大学経済学部の『ゆるキャラ』を作ってみよう!」というテーマを提示した。その内容は、「具体的には、少人数のグループを作って、ゆるキャラ作成作業を行わせることを通じて、社会人基礎力に関連した諸能力の養成を行う(大倉2015:44)」ものであった。大倉氏は、こうした課題を取り上げた理由として、ゆるキャラが大学1年生にとって身近なテーマであると考えられたこと、そして長崎大学医歯薬学総合研究科が公式キャラ「いしやっこちゃん」を発表したことを挙げている。大倉氏は、講義でのゆるキャラ作成において、単なるキャラの絵を描くという意味ではないことを重要とする。それはゆるキャラが「どのような姿形をしたキャラであるかと同程度、あるいはそれ以上に、そのキャラのコンセプトや売り出し方が重要となる(大倉2015:45)」からであり、教養ゼミでゆるキャラ作成のための企画書を考案する作業を求め、長崎大学経済学部の知名度向上および発展に貢献する「ゆるキャラ」を考案することを課題とした。そしてゆるキャラ作成の過程を通じ、「調査力」「企画力」「プレゼンテーション力」「団結力」の4つの能力を養うことを授業のねらいとした。この4つの能力は「社会人基礎力」における能力と少なからず重複し、その育成が期待できるとしている。

大倉氏は、担当の2ゼミの学生21名を男女比が均等になるよう4グループに分け、ゆるキャラ課題に10回分の授業回数を割り当てている。そして第9回まではプレゼンテーションの練習を含めた講義を展開し、第10回で合同ゼミ発表会を実施している。その結果、ゼミ生たちは長崎大学経済学部の人材育成推進事業、卒業生、立地、ロゴマーク、コース制、歴史、また長崎の名産物を取り入れたゆるキャラを作成している。またあわせて、オープンキャンパスや学祭での登場、長崎県内のイベントへの登場、グッズ販売、SNSの活用、学部パンフレットやポスターなど、キャラクターを活かしたPR方法も提案している。

大倉氏は、何れの班も長崎大学についての調査を十分に行い、得られた知識にオリジナリティを加えて独自のゆるキャラを作成していると評価しており、講義開始時点で懸念していたキャラクターの類似も起こらなかったとする。そして今後の課題として、ゼミ生が今回の活動を通じて得た知見を行かせる指導を考える必要性を指摘している。

### ③ 地域キャラクターの運営を取り入れた教育実践

上記の①②をさらに発展させた実践として、実際にキャラクター団体を運営する例も報告されている。

#### 広島県立御調高校2年生の総合学習「まなびのとびら」

ローカルヒーローを高等学校での教育に盛り込んだ教育例として、「地域の活性化」を目標に探求学習が行われている。それまでは校内での活動にとどまり、地域で実践するまでには至らなかったが、2014年度に「御調町の五つの宝を決め、「5宝」を生かした地域活性化策」を提案するとともに、地域の魅力をPRするためのシンボルとして「ミツギレンジャー」を考案し、祭や各種イベントに参加し、ぬりえコーナーの運営、チラシの配布、ヒーローショーなどの企画を担当した。ショーは台本から演出まで生徒が手作りし、来場者からも好評を得たという（田村・廣瀬 2015: 86-87）。またデザインを担当した学生が卒業後も学校や地域の活性化のため自由に使えるよう、学生と学校が「著作物利用許諾契約」を結んでおり、学生からは知的財産権の保護について詳しくなったという感想が出ている（田村・廣瀬 2015: 89）。

担当教諭からは「地域に出て他者とふれあう中で、考えて動けるようになった。コミュニケーションが取れる、場面に応じて動ける、幅広い視点から考えられる」と成長を実感する声が出ており、また「表に出て行けなかった生徒が、地域に出る。地域の人が喜んでくれ、生徒を好評価してくれる。生徒の自信につながる。生徒の変容を目の当たりにした教師が変わる」という校内と地域の好循環が広がっていると評価している。生徒のアンケートもほとんど全ての項目で身に付いたという結果が出たという（田村・廣瀬 2015: 89）。

興味深い点として、「ヒーロー」というコンテンツが選択された理由が示されている。ゆるキャラなども候補に挙がったものの、5宝と地域をつなぐ地域活動のシンボルとして、「強く勢いのあるイメージがぴったり」という理由でご当地ヒーローが選ばれたという（田村・廣瀬 2015: 86）。ヒーローの持つ特性への評価例として注目される。ただ運営にあたっての課題も報告されており、デザインは生徒達の提案で決まったが、コスチュームの制作費用が1体60万円することから、初年度は1体のみ制作し、2015年度は県の補助金でもう2体を制作したという（田村・廣瀬 2015: 88-89）。

**南山大学総合政策学部総合政策学科高橋潔研究室「ひまわり戦隊トヨタジャン」**

ローカルヒーローの活動実践を大学内で行った著名な例である。高橋ゼミは豊田市中心市街地を活性化するために『豊田市街地活性化プロジェクト』を立ち上げ、清掃活動やサッカー大会、イベントへの参加など様々な企画、活動を3年間に渡り実施したが、その活動第1弾が「ひまわり戦隊トヨタジャン」であった（南山大学総合政策学部高橋研究室2005）。都市活性化のプロジェクトにあたり、都市の清掃や防災などを使命とするローカルヒーローをクリエートしたいという案が固まって、3人組のヒーローが登場することになったという（金井・高橋2004:242）。「元気がない豊田市を活性化すること」を目的として誕生し、2003年5月25日に豊田市中心市街地の商店街主催イベント「ふれ愛フェスタ」にてデビューした。豊田まちづくり株式会社との連携により、イベント内でこども向けスタンプラリーを企画、5つのポイントのうち3ポイントをトヨタジャンが受け持って子供と接し、スタンプラリー終了後は、道路に設けられたステージでショーを行なったという。ショーでは、芝居台本、選曲、主題歌作成、キャストなど全てをゼミ内で担当し、スタンプラリーの設定ストーリーである「豊田のまちの景観を守ろう!」というテーマをもとに、ごみをまき散らす悪の集団、デービルネスとトヨタジャンが戦う内容であった。また『愛する豊田を守る』という誕生理由であるため、豊田を活性化するためならあらゆる活動に従事すると宣言する。ホームページの末尾には活動への参加を呼びかける文言も付される（南山大学総合政策学部高橋研究室2005）。

このように地域への貢献を果たすとともに、学生達に対し効果的な人材育成が行われたことも報告されている。高橋氏によれば、外部とのかかわりをもつプロジェクトはインターンシップの比ではない学生の成長が見られるとする（金井・高橋2004:244）。トヨタジャンの活動では、「積極的に発言をすることもなく、仲間うち以外では対人関係もうまく結べないような学生たちが、ローカル・ヒーロー誕生という目標に向かってお互いに力を合わせ、企画書、脚本、衣装、小道具、主題歌の作詞作曲、舞台音楽、ヒーローの宣伝看板、ステッカー、キャストイング、声優、舞台稽古、当日マニュアル作成など、ありとあらゆる制作と準備を行い、ローカル・ヒーローの総合プロデュースを行った」（金井・高橋2004:242）という。学生たちは周りからプロのコツを伝授されながら、物づくり・ソフトづくりの喜びを感じ取り、結果として、「過半数の学生の目の色が変わり、一皮も二皮もむけた」という（金井・高橋2004:244）。

高橋氏は、ヒーローと街の活性化がつながっていくという奔放な発想に若者らしい独創性や創造性を感じたとしており（金井・高橋2004:243）、またトヨタジャンのメッセージであった「かけがえのない地球を守ろう」というメッセージには新興宗教の教義にあるような危うさを含んでいると指摘しつつ、「そこにヒーローという虚構性が付け加わることで、笑いとともに、安心して受け止められるようになる」としている。また「街のゴミを拾おう」というメッセージをカラ

フルなヒーローのショーの中に盛り込むことで、幅広い層の人々に伝えることができる、価値ある情報に一見無意味な要素を付け加えることによって、もともとのメッセージの重要性を高めていく付加価値のあり方だとしている（金井・高橋 2004: 243-244）。これらはローカルヒーローというコンテンツが評価された事例として、注目されるものといえる。なお「トヨタジャン」の「ジャン」は豊田方面の方言、「じゃんだらりん」の「じゃん」であるとされ（建部他 2003）、ご当地色を設定に生かした点も注目されよう。残念ながらゼミ教員の移動、ゼミ生の卒業によって解散してしまったが、先駆的事例として注目される（ブルー・オレンジ・スタジアム 2006: 54）。

#### 城西大学現代政策学部庭田ゼミ「愛の戦士コマンドー」

筆者の所属する城西大学で行われた実践例である。運営の内容について知ることのできる資料として、2015年11月1日に山口大学で実施された「第62回インター大会プレゼン予選」にて、「ご当地ヒーローを使った街おこしの提案～Civic prideを醸成する地域教育～」と題したプレゼンを「ご当地戦隊オウエンジャー班」が行い、その動画が公開されている（城西大学現代政策学部 庭田文近研究室 2015）。発表によれば、地域振興のため、地域の子供たちに地域教育を実施し、Civic prideを育成することで定住人口を増やし、地域の活性化につなげることを目的として、城西大学が位置する坂戸市内の幼稚園でご当地ヒーローによるヒーローショーを実施したという。コマンドーは「高麗川の自然と坂戸の平和を守る愛の戦士」とされ、敵のトカイダーは逆の設定とされている。ショーでは幼稚園の先生を都会に連れ去ろうとするトカイダーと怪人パーリンピープルに対してコマンドーが戦う内容となっており、坂戸よさこいの楽器である鳴子を武器にコマンドーが戦う、ショーの中に坂戸の名所を盛り込むなど地域に留意した内容となっている。発表によれば、今後の課題として実績が足りない点、知名度が低い点が指摘され、次年度も継続すること、SNSを使った情報発信をすることが挙げられている。またショーは演劇サークルともコラボして行われており、幼稚園での開催には行政の協力も必要となることが活動を通じて実感され、行政、NPO、大学、商工会と協力することも今後の課題として挙げられている。コマンドーは後輩に受け継がれており、「北坂戸にぎわいサロン」にてハロウィン公演が行われている。

#### 大東文化大学環境創造学部「エコ造」

大東文化大学では、エコ造という「ゆるキャラ」の運営を行っている。エコ造は、大東文化大学なかいた環創堂、板橋区、中板橋商店街の公式ゆるキャラとされ、2013年7月8日に大学構内にて初お披露目されている（大東文化大学 2013）。運営に関わる「なかいた環創堂」とは、ホームページによれば、大東文化大学環境創造学部の地域連携プログラムおよび実体験教育プログラムとして実施しており、「板橋区にぎわいのあるまちづくり事業補助金」などの対象事業になっているという。また「大東文化大学の環境創造学部の学生が中板橋商店街や板橋区と協力し、地

域環境の観点から中板橋商店街の活性化を行うプロジェクト」であり、1年生から4年生までのボランティア学生約50名が参加しているという。板橋区と大東文化大学が提唱した「板橋区に賑わいのある街づくり事業」の一環としての活動であり、大学側の提案を中板橋商店街が受け入れたことで開始されたという。

なおキャラクター運営に限定された成果ではないものの、一連の活動に対する「取組の成果」として、「中板橋といえば大東文化大学」という評価の定着（集客数・来街者の増加）「教育事業の柱の1つとして確立」「学習意欲・就職活動へのフィードバック効果」「商店街も「教育」に参画しているという意識の醸成」の4点が挙げられている（大東文化大学環境創造学部 HP）。

### 2-3. 分類とまとめ

上述の通り、これまでに中等教育から高等教育まで様々な場で、また様々な分野で地域キャラクターコンテンツが取り上げられていることがうかがえる。大学を含めた教育現場では、ローカルヒーローがアカデミックな研究テーマとして扱われる以前に教材として注目されていたと考えられ、多様な活用可能性のひとつとして評価できるであろう。また教育の場で地域キャラクターを取り上げる目的として、学生達にとって身近な存在であり、興味を惹起するというねらいがいくつかの実践において提示されている。

先行研究を大きく3分類したが、このうち「①地域キャラクターを分析対象とする教育実践」と、①を実践した上で行われる「②地域キャラクターの企画を作り出す教育実践」は、既存の地域キャラクターを分析するという点で重複する部分もある。例えば①に分類した「中学校数学科第1学年「統計・確率」」はゆるキャラがかわいい要因を分析しており、②においても実施する活動を含んでいるといえるだろう。また何れもキャラクターそのものを調査研究するというより、社会人基礎力や統計の考え方、言語学研究を生徒・学生に身に付けさせるための一テーマとして、調査研究のスキルを磨く目的でキャラクターコンテンツが取り上げられている。すなわちキャラクターコンテンツそのものは学習の目的ではなく、素材、教材と位置づけられている点は注目される。

①②と比して特別な地位を占めるのが「③地域キャラクターの運営を取り入れた教育実践」である。③にはキャラクターを創作する活動が含まれ、①②と重複する部分も包括している。但し基本的に教室内において頭と手の作業で完結できる①②に対し、③は教室外、学校外で実施される内容が盛り込まれており、そこで行われるステージショーを含めた地域活動には全身を使った演技力、表現力が求められる。また広島県御調高校の実践ではキャラクターを表現するための着ぐるみをはじめとする小道具の用意に時間と経費が必要となる課題が、城西大学現代政策学部の実践では活動する場の確保という課題が挙げられている。このように③は、①②には含まれない



独特の課題をいくつも抱え、時間も手間もそれだけ増大する。但し南山大学総合政策学部の実践に見られるように、成し遂げた結果として「過半数の学生の目の色が変わり、一皮も二皮もむけた」人材育成の効果が得られるのも③であり、労力の大きさに見合う大きな効果を上げられる教育実践となり得る可能性を持っているといえる。

### 3. 石井ゼミナールの教育実践

以上の先行研究を踏まえると、最大の教育効果を得られると期待されるのは③の実践例であることがうかがえる。ただ③は多くの課題と多大な労力を要するが故に、教育効果が得られる確証がなければ実施に及び腰ともなるであろう。しかし具体的な教育効果の検証を積み上げ、モデルを提示できれば、③の実践例が増加する可能性も期待できよう。

次いで、筆者が2年に渡って実施した、③に分類される教育実践例を紹介し、その内容と共に得られた教育効果、そして今後の課題を検討する。

#### 3-1. ゼミ開講の準備

先行研究の項で触れた通り、筆者は強いメッセージ性、福祉性といった特徴を備えるコンテンツとして「ローカルヒーロー」に興味を持ち、研究対象としてきた(石井 2015, 2016)。また先行事例を踏まえて、教育活動に演繹することを考えた。すでに教場での一斉講義形式で行う「観光マネジメント入門」という講義の中でゆるキャラと共に取り上げていたものの、学生と共に活動実践を行う内容の講義が可能であるか、実際の講義が開始される前年の2014年から検討を重ねていた。

団体運営を行う以上、多数の学生を対象とした教場における一斉講義では不可能であり、過去の実践例にもあるように少人数制でグループワークが可能なゼミナールでの運営が望ましいと考えられた。また企画から始めて形にするためには、2年以上の時間が必要と考えられた。幸いにも城西大学経営学部には3,4年生を対象とした必修科目「ゼミナールⅠ」「ゼミナールⅡ」が開講されており、本目的に合致するものと考えられた。

2015年度のゼミナール募集は、2014年10月に開始された。募集に先立ち説明会が開催され、その際に石井ゼミの講義予定を紹介する資料を用意し配布した(表1-1)。またゼミナールの開講に当たって、エントリーシートの作成、提出と共に、受講学生に面接や課題を課すことが認められている。本ゼミナールでも課題と面接を提示した(表1-2)。

表 1-1 ゼミナール I (石井) 受講案内

<p><b>テーマ</b> 「地域振興におけるキャラクターコンテンツの研究と実践」</p> <p><b>ゼミの概要</b> 本ゼミナールでは、地域振興の方策として注目されるローカルキャラクター、特に「ご当地ヒーロー」 「ローカルヒーロー」をテーマとし、ゼミ生全員で実践的活動を行う。 活動は大きく三段階に分けて実施する。 ① フィールドワークに基づくローカルヒーローの情報収集と分析 ② 分析・研究成果のプレゼンテーションと議論 ③ 議論を踏まえた普遍化・モデル化と実践（オリジナルヒーローの創造と運営。） 以上の活動を遂行する中で、成人として必要とされる以下の能力を磨く。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 体力</li> <li>● 情報のインプット能力（情報収集と分析能力）</li> <li>● 情報のアウトプット能力（プレゼンテーション能力、普遍的モデルの構築能力、卒業論文の作成）</li> <li>● 地域課題，社会問題への理解力</li> <li>● 団体活動を成功させる協調性</li> <li>● 組織体の運営能力</li> <li>● 芸術的表現力</li> </ul> <p>将来の仕事として、観光業，催事会社，地方公務員などを志望する学生，また地域振興，児童関連の福祉活動，ボランティア活動，キャラクターコンテンツ，商工会，組織体の運営といった活動に強い興味を持つ学生諸君の受講を期待する。</p> <p>なおフィールドワークと実践活動のため，特にイベントの開催が多い週末など講義時間外にもゼミ生に対し時間と労力を要求する。また信念と責任感を持って困難な活動を実行する意欲を持つ学生が望ましい。</p>
--

表 1-2 石井ゼミナール 入ゼミ時の提出課題

<p>以下の内容について，エントリーシートと課題を作成すること。作成にはワープロソフトを用い，印字して提出すること。提出期限は○月○日○時までとする。 希望者多数の場合，提出課題と面接を基に選抜を行う。そのつもりで作成すること。</p> <p><b>課題</b>（2つとも作成すること）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 城西大学のオリジナルヒーローを考案し，企画書を作成せよ。書式は指定しないが，必要と思われる項目をすべて盛り込み，また具体的であることを要求する。</li> <li>2. 企画書に記された設定に従い，30分程度のステージショーのシナリオを作成せよ。</li> </ol> <p>※1, 2とも複数作成しても構わない。</p>
---

両方を課すのは厳しいとも思われたが，遊び半分で受講を希望されても2年間ついて来られないと判断し，課すことにした。またこの企画書とシナリオは，上述した先行事例における①②に該当するものとして作成を求めると共に，後日ゼミ内でオリジナルヒーローを作成する際の叩き台としても用いることとした。

以上の募集要項を提示したところ，最終的に10名（うち女子学生1名）が2015年度のゼミ生として参加することとなった。男女比率はゼミ生達が所属する経営学部全体とほぼ一致する。部

活・サークル参加者は6名で、陸上部男子2名、文芸サークル2名、映画部1名、音楽バンドサークル1名と元美術部1名（何れも男子学生）であり、ステージショーの経験のある者はいなかった。また格闘技の経験がある男子学生1名（部活動未所属）と陸上部2名を除けば、体力において自信のある者はおらず、もちろん殺陣の経験者もおらず、さらに言えば積極的に人前に行くタイプの学生もいないという状態であった。ただし、当ゼミの希望者として当然のことではあるが、「ヒーロー」というコンテンツに対して抵抗のある学生はおらず、むしろ関心がある学生がほとんどであった。ただ中には「ヒーロー」というよりもこのゼミの指針自体に「面白そう」と興味を示して希望したという学生もあった。

### 3-2. 講義の進め方

#### (1) 調査活動と議論

講義では大きく2つの活動を実施した。「受講案内」の①②に該当する(1)「情報を収集し分析する調査活動」と、③に該当する(2)「調査に基づいて創作・運営する実践活動」である。

初回は自己紹介と今後のスケジュールの説明を実施し、4月中は「ローカルヒーロー」に関する概説を筆者が実施した。その上で、先ず学生達に課したのが(1)の調査活動であった。4、5月の連休を挟んで多くのヒーローショーが各地で実施されるが、その現場に赴き調査してくることを、単に観客として眺めるのではなく、近いうちに自分で運営することを意識して観察することを求めた。特にステージの上で何が行われているか、観客に何をアピールしているか、アピールは有効に機能しているか、観客はどこに反応しているか、といった事柄を具体的な注目点として指示した。また埼玉・東京近辺に地域が偏ってしまうことを危惧し、連休中に帰省する学生には出身地のローカルヒーローを調査するよう勧めた。

さらにステージショーの調査と合わせて、各運営団体の詳細についても調査するよう指示した。ローカルヒーローの運営団体の多くがHPを開設し、SNS上で情報を発信している。ボランティア団体なのか、営利企業なのか、商工会なのか、ローカルヒーローを通じて何をしようとしているのか等も調査するよう求めた。

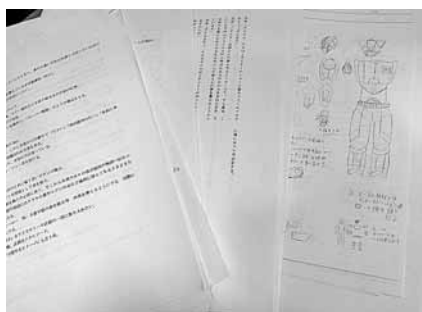
以上の課題を提示し、講義の中でパワーポイントを用いた発表を実施させた。概ね1講義に2人程度、1ヶ月かけて10団体の詳細を、ステージショーの具体例を含めて発表させ、ゼミ内で情報を共有した。また発表を聴く側の学生には、自分が調査してきた事例との比較を求め、積極的な質疑と議論を促した。特にこれから自分たちが活動する上で、調査した事例の何を吸収できるのが議論の中心となるよう指導した。

## (2) 議論を踏まえた実践

(1)の活動を概ね2ヶ月ほど実施した上で、2015年7月から成果を踏まえた実践活動、すなわち学生たちが主導するオリジナルヒーローの創造実践に移行した。

先ずヒーローのテーマ、設定、活動の目的等をまとめた企画書の作成を実施した。すでにゼミ応募時に課題として企画書(図1-1)とシナリオをレポートとして提出するよう求めていたので、レポートをゼミ生達で回覧することから開始した。3ヶ月に渡り実践例の調査は実施していたので、それを踏まえて望ましいと思える要素を学生達と洗い出した。

企画会議では、教員の指導として特にオリジナリティを重視し、過去にないヒーロー企画の模索を命題とした。製作過程の詳細はホームページにて公開している(城西大学経営学部石井龍太ゼミナール2015)ため、ここでは略述する。ヒーローは、大学ゼミが運営することから大学生とした。そして全体を貫くテーマは、「未熟な若者の気付き」と決めた。また未熟な若者ヒーローを助ける存在として、学生に力を与える(若者の可能性を手助けする)戦えないヒーローを登場させた。経営学部のヒーローとして、名前は大学 University と、経営学の用語「イノベーション」を振った「ユニベーター Innovator」(革新を起こす者)、そして城西大学のイニシャル「J」を合わせて「ユニベーター J」となり、Jに力を与えるもう一人のヒーローは「ユニ」と決まった(図1-3)。大学生、城西大学といった要素を具現化したデザインとして、爽やかな「風」と、



1



2



3

図1 ゼミの活動

1. ゼミ生達による企画書 2. 練習風景  
3. 製作したキャラクター(右:ユニベーターJ 左:超人ユニ)

城西大学のエンブレムカラーである青色と黄色を基本とするものに決定した。敵は、単なる悪ではない、新しい敵の設定を求め、未熟な若者に対置されるものを模索した結果、諦め妥協した、しかし成熟した組織を設定した。名称は、諦め resignate を振って「レジネーター」と決めた。あわせてヒーローの「ユニベーター J」と対置される敵側の学生怪人として、学生の悪い部分を具現化した「タンイヤベーナ」も登場させることとなった。

キャラクターデザインは学生主導で作成し、着ぐるみの造形は教員である筆者が担当しデザインの完成を待って7月から9月にかけて集中的に行った。予算を抑えると共に、素人の学生でも扱える軽さと動きやすさが必要であり、ヒーローのマスクにFRP（ポリウレタン樹脂）を用いた他は、主にウレタンを用いて製作した。ステージで行われるアクションも学生主導で組み立て、練習を重ねていった（図 1-2）。

デビューは9月に学部内で開催される来年度向けのゼミ説明会となった。最初のステージショーは11月に開催された大学の学園祭「高麗祭」となったが、SNSを通じた情報発信や、地域連携活動を実施していた教員の推薦を受けて地域の祭事に呼ばれるようになり、また新聞、テレビ、ラジオ、インターネット記事等に紹介され、知名度と活躍の場を広めていくことが出来た（表2、表3）。

表2 「ユニベーター J」の活動履歴

日 時	イベント名 (開催場所)	活 動 内 容	
		ステージショーと グリーティング (練り歩き)	グリーティング (練り歩き)のみ
2015年 11月2日	高麗祭 (城西大学坂戸キャンパス)	○	
2015年 11月8日	福島復興チャリティーイベント (埼玉県飯能市)		○
2015年 11月21,22日	2015日本ローカルヒーロー祭 (千葉県千葉市)		○
2015年 11月29日	坂戸市イルミネーションまつり (埼玉県坂戸市)	○	
2015年 12月18日	JU ライトフェスティバル 2015 (城西大学坂戸キャンパス)		○
2016年 2月16日	城西大学経営学部 入学前体験講座 (城西大学坂戸キャンパス)	○	
2016年 4月2日	第32回鶴ヶ島桜まつり (埼玉県鶴ヶ島市)	○	
2016年 5月29日	第1回東京ローカルヒーローシアター (東京都江戸川区)	○	
2016年 7月15日	坂戸七夕まつり (埼玉県坂戸市)	○	

2016年 8月7日	国際交流フェア2016 (埼玉県鶴ヶ島市)	○	
2016年 10月1,2日	2016日本ローカルヒーロー祭 (千葉県千葉市)	○	
2016年 11月4日	高麗祭 (城西大学坂戸キャンパス)	○	
2016年 11月6日	福島・熊本チャリティーイベント (埼玉県飯能市)		○
2016年 11月13日	鶴ヶ島産業まつり (埼玉県鶴ヶ島市)	○	
2016年 11月27日	坂戸市イルミネーションまつり (埼玉県坂戸市)	○	
2016年 12月16日	JU ライトフェスティバル2016 (城西大学坂戸キャンパス)	○	

表3 「ユニベーターJ」の報道履歴

日時	媒体	内容
2015年 12月8日	埼玉新聞	新聞記事(紙面)
2015年 12月24日	東京新聞	ネット記事
2016年 1月7日	NHK さいたま放送局『日刊さいたまへず』	ラジオ放送
2016年 2月19日	テレビ埼玉「ニュース930」内 特集コーナー	テレビ放送
2016年 5月1日～15日	J:COM 川越「地元のチカラ」	テレビ放送

なお活動の場を設けるための積極的な営業活動は行わなかったが、活動を周知してもらうための宣伝活動として教員と学生のツイッターとフェイスブックを使用し、イベント情報の告知等を行った。また2015年12月からホームページの作成を行い、2016年12月まで逐次更新を重ねていった(城西大学経営学部石井龍太ゼミナール2015)。ステージショーの様子は動画撮影し、ネット公開を実施した。

### 3-3. 経営学部のディプロマ・ポリシーと石井ゼミの活動

活動当時の城西大学経営学部のディプロマ・ポリシー(城西大学2016)と、上述した石井ゼミの2つの活動の対応は下表の通りである(表4)。とりわけ下線を引いた項目は当ゼミで能力を伸ばせると期待される部分である。

表4 城西大学経営学部のディプロマ・ポリシーと石井ゼミナールの活動内容

城西大学経営学部のディプロマ・ポリシー		石井ゼミナールの活動内容	
		地域キャラクターの調査と議論	議論を踏まえた実践
知識・理解	マネジメント（経営学， <u>マーケティング</u> ，会計学の基礎）	○	
	地域社会と国際貢献（ <u>ローカリゼーション</u> とグローバル化）		○
汎用的技能	コミュニケーション・リテラシー（日本語・英語能力，読解力， <u>作文力</u> ， <u>会話力</u> ， <u>プレゼンテーション力</u> —TOEIC など）	○	○
	メディア・リテラシー（ICT 操作能力， <u>情報収集発信能力</u> ， <u>情報倫理</u> —マルチメディア検定など）	○	○
	マネジメント・リテラシー（ <u>組織の計画・運営・管理能力</u> —簿記など）		○
態度・志向性	マネジメント・マインド		○
	アントレプレナーシップ		○
	リーダーシップとリレーションシップ		○
	市民としての社会的責任と倫理		○
	<u>自己管理能力</u> と生涯学習力（自律と自立）		○
総合的能力	これまで獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し，ものごとの本質をとらえ，課題を解決する能力。		○

### 3-4. ルーブリックと学生達の自己評価

石井ゼミの活動では，調査研究と共に調査成果を演繹した実践が求められる。団体運営に当たっては，その構成員として組織を運用する能力が必要になる。特にステージショーにおいては息のあった演技，殺陣が要求される。

そこでゼミ活動における教育効果を計る指標として，「プランニング」「コミュニケーション」「チームワーク」「リーダーシップ」といった大きく4つの要素を設定し，ルーブリックを作成した（表5）。

表5 石井ゼミナールのルーブリック

	5. 目標	4. 模範	3. 達成	2. 発展途上	1. 初歩
プランニング	ゼミの活動計画を立案し、実行できる。	活動計画を立案し、臨機応変に実行できる。	活動計画を立案できるが、実行できない。	活動計画の立案、実行に協力できる。	立案、実行に積極的でない。
コミュニケーション	ゼミ生と十分にコミュニケーションをとることができる。	ゼミ生と臨機応変にコミュニケーションをとることができる。	ゼミ生の反応に合わせた会話ができる。	ゼミ生に話しかけることができる。	ゼミ生に話しかけることができない。
	地域住民と十分にコミュニケーションをとることができる。	地域住民と臨機応変にコミュニケーションをとることができる。	地域住民に応じて接することができる。	地域住民と接することができる。	地域住民と接することができない。
チームワーク	ゼミ生とチームワークを発揮して活動できる。	チームワークのために他のゼミ生に常に目を配ることができる。	チームワークを発揮して活動できる。	他者と協調することを意識できる。	単独でしか行動できない。
リーダーシップ	ゼミ内でリーダーシップを発揮できる。	ゼミ内の運営全体をリードする。	ゼミ生をリードしゼミもリードできる。	ゼミをリードすることができる。	行動が受身である。

## 4. 教育効果の調査と検証

### 4-1. 学生アンケート

一連の活動は、2016年12月のステージショーをもって一応の終息を見た。その後、上述した入ゼミ時に掲げた目的、経営学部のディプロマ・ポリシー、団体運営に係るルーブリックの評価基準に従い、学生たちにアンケート調査を実施した。またこの他に自分が入ゼミ時と比べて変わったと感じた点を項目毎に自由に記述してもらった。

回答はゼミ生10名中8名から得られた。併せて、筆者もそれぞれの学生に対し同じ項目に従って教員評価を行った。それぞれの集計結果を分布図にしたのが図2～5である。また各図における黒の太線は平均値である。

以下の項目（入ゼミ時の重点目標 筆者註 表1-1）について、2年間のゼミ活動での成長の度合いを5段階で教えて下さい。（図2-1, 2-2）

- 1, 大きく減退した 2, やや減退した 3, 余り変わらなかった  
4, やや成長した 5, 大きく成長した



以下の項目（経営学部のディプロマ・ポリシー 筆者註 表4）について、2年間のゼミ活動での成長の度合いを5段階で教えて下さい。（図3-1, 3-2）

- 1, 大きく減退した 2, やや減退した 3, 余り変わらなかった  
4, やや成長した 5, 大きく成長した

石井ゼミのルーブリック（筆者註 表5）の各項目について、2年間のゼミ活動での成長の度合いを、入ゼミ前と現在それぞれ5段階で教えて下さい。（図4-1, 4-2, 5-1, 5-2）

3年次の最初に実施した、「ローカルヒーローの調査活動」を通じて、教育効果があった、自分が成長したと考える点を教えて下さい。

- ・単なる一消費者目線を脱し、生産者目線に立場を持って実践に当たれたこと。目線のスイッチは大きな意味があったと考える。
- ・観客を楽しませる殺陣と演技を学びました。様々な観点から一つの「ヒーローショー」を観察し、それを自分の力でまとめ、自らの力で皆に伝える事が出来る様になった。
- ・思い返すと、ステージのメッセージ性や演出の意図等を深読みしてレポートにまとめたりしていたので、「何をステージで表現できるか」を考えるきっかけとなり、また、物事の真意を見極める見方を育てられたのではないかと思います。
- ・自分から進んで行動することに対する「意識」は持てるようになったかも。
- ・知らない人にも自分から話しかけられるようになりました。
- ・現地でヒーローショーを見るだけでなく、ショーの開始前から動いているスタッフの行動や観客の人数、年齢層などいままで意識することのなかった点に目を向け、分析するようになったこと。
- ・実際に自分達が行うモデルとして、現地での空気、客層などこれから行うステージショーのイメージがより現実的なものへと近づいていった。

3年次の最初に実施した、「パワーポイントを用いた発表」を通じて、教育効果があった、自分が成長したと考える点を教えて下さい。

- ・情報のアウトプット能力が向上した。多人数で一つのプロジェクトに当たるに対し、ハウレンソウや情報共有の重要性を学ぶとともに、それらを伝える事の重要性とむずかしさを再確認した。
- ・あまり人前に立って話すことがなかったのでとてもいい経験になりました。
- ・要点をおさえ、面白く、かつ正確に伝わるように心がけてまとめました。下記の「メッセー

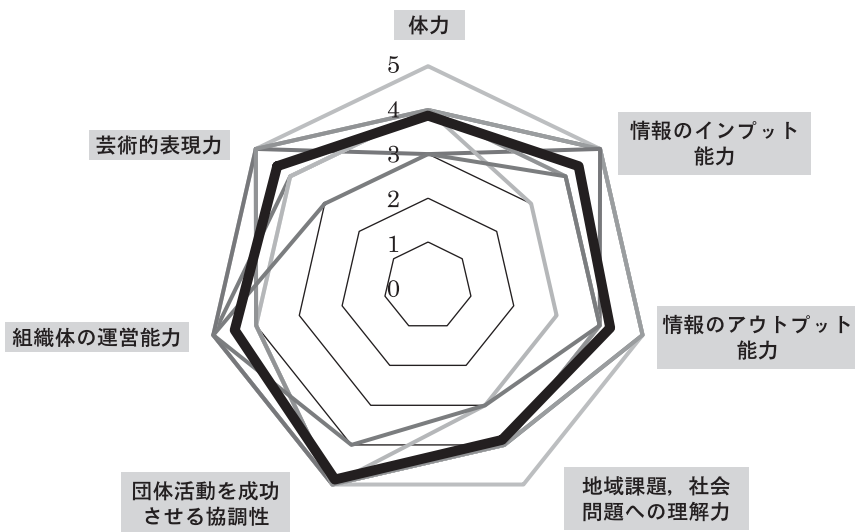


図 2-1 入ゼミ時の重点目標の達成度  
(学生自己評価)

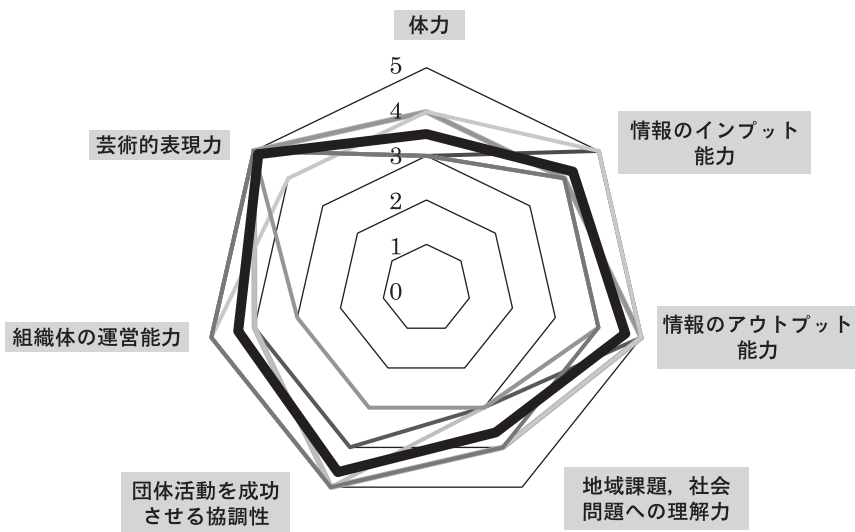


図 2-2 入ゼミ時の重点目標の達成度  
(教員評価)

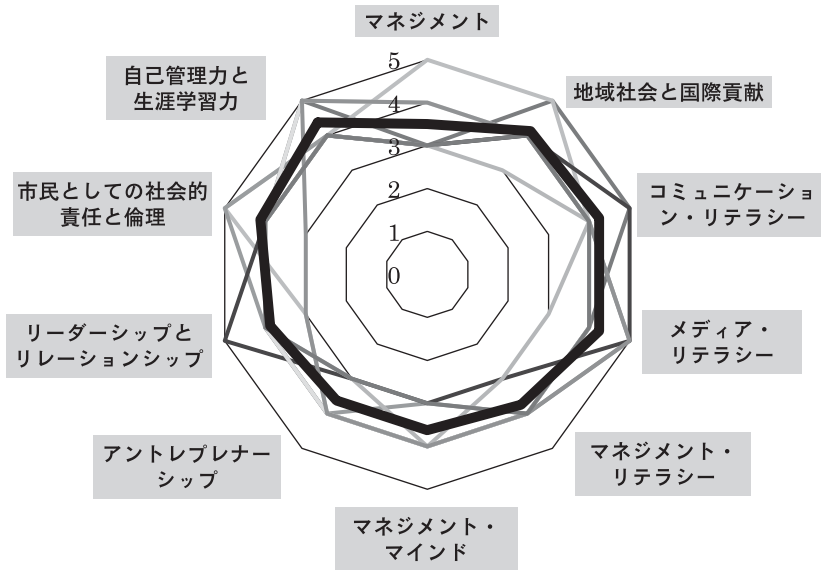


図 3-1 経営学部のディプロマ・ポリシーの達成度 (学生自己評価)

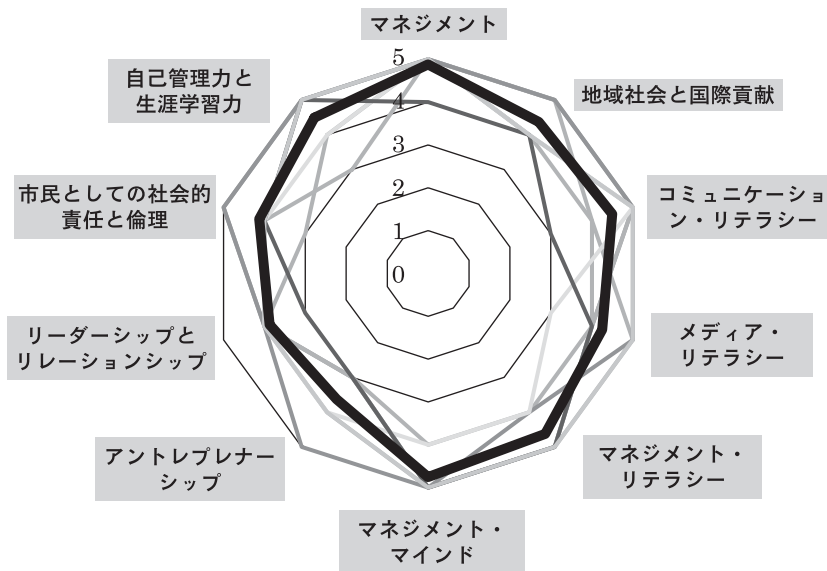


図 3-2 経営学部のディプロマ・ポリシーの達成度 (教員評価)

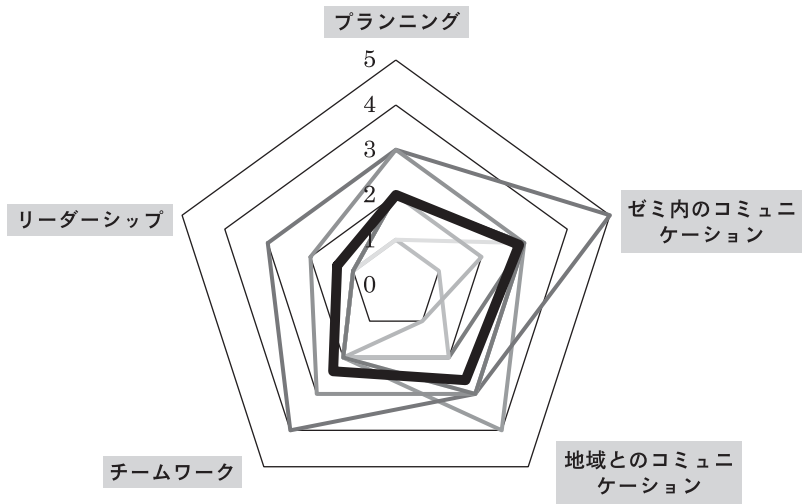


図4-1 ルーブリックに基づく評価  
(入ゼミ前 学生自己評価)

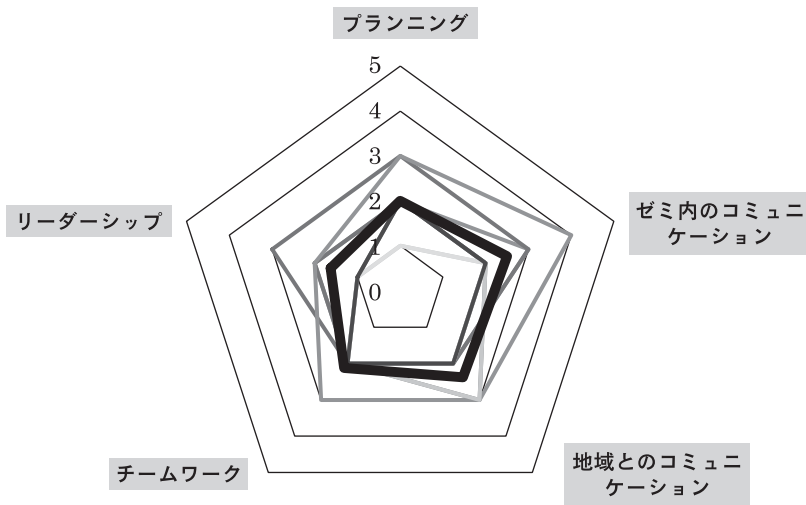


図4-2 ルーブリックに基づく評価  
(入ゼミ前 教員評価)

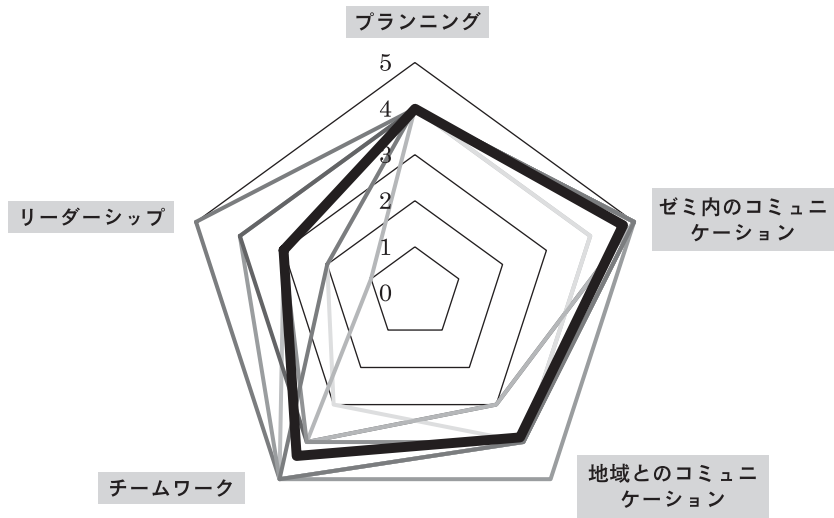


図 5-1 ルーブリックに基づく評価  
(現在 学生自己評価)

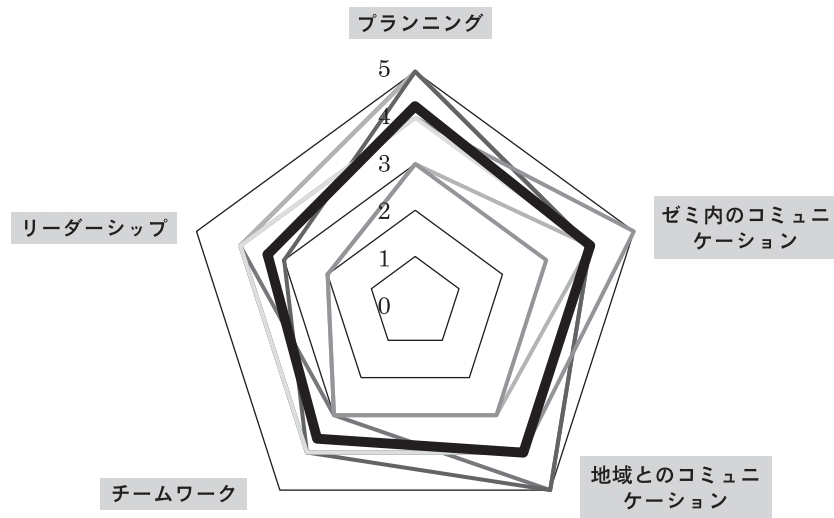


図 5-2 ルーブリックに基づく評価  
(現在 教員評価)

ジの伝え方」にもつながる重要な経験だったと思います。

- 己が調べた事を形にして自分の言葉で表現できた。
- パワーポイントの使い方が少し分かりました。
- 自身の得た情報を他者に伝える際、理解しやすい分量、文章でまとめる能力。
- プレゼンテーション能力や、見聞きした情報をまとめる能力が養われた。

**2年間かけて実施した、「調査に基づいて創作・運営する実践活動」を通じて、教育効果があった、自分が成長したと考える点を教えて下さい。**

- 肉体的には体重移動や体の使い方を考え直し、精神的には他分野、多方面から意識や考え方、表現方法等を取り入れる柔軟性を身につけた。
- 視点が一点集中、直線的になる事を防止し、芸事や表現としての多面性を持つ事でステージ上での動きに意味を持たせる事を意識していた。
- 社会に出て生活していく中でとても役立つ能力が身に付いたと思います。その中で、誰とも話し、意見を言える力が一番身に付いたと思います。
- 作品を創造するという、他のゼミナールでは味わえない多くの充実した時間をすごせた事が今までの自分には成長だと思う。
- 短時間のステージショーという限られた場所の中で、見る人を惹きつけるエンターテインメント性と、自分たちがストーリーに乗せて届けたいメッセージを両立せねばならなかったため、要点をアウトプットしてまとめるという作業を多く経験し、少しはそうしたスキルが得られたと思います。この経験と実績を元に今後も成長していきたいです。
- あまり自分から立案することはなかったが、少しの補佐はすることができた。与えられた役割のイメージを自分なりに表現すること。
- 協調性を育む事ができました。
- 作者や設定上の視点と初見の読み手の視点を考慮しつつ、一本のシナリオを書きあげたことで多面的な視点、受け手にストレスをあたえにくい文章を書く能力。
- 団体運営のマネジメントや、不特定多数の人前に出ても憶さなくなる。

**その他、2年間の活動で、思い出深いこと、成長が実感できたこと、自分の利益になったことがあれば教えて下さい。**

- 桜祭り（筆者註 2016年2月の鶴ヶ島桜まつり）のステージの際、観覧していた子供から、「ぼくもそんなカッコいいヒーローになりたい」と言われた事。かつて幼い自分がテレビのヒーローに抱いた気持ちを、自身のステージ上での姿を見た子供が抱いてくれた事に素直に

感動し、「ヒーロー」としては最高の賛辞を受けたと解釈している。また周囲からの評価も向上し、動きや殺陣を認められていったことは成長だろう。

- 就職活動をとっても有利にすることができ、内定をもらえたことが良かったことと、この「ユニベーターJ」を一緒に運営することが出来たことが一番の思い出です。
- ショーで体を動かし、シナリオ会議等で頭をつかい、次の為の感想、反省点を話すことでコミュニケーションをとったり、心で感じたりと、正に全身で成長できた二年間だと思います。また、個人個人の長所や特技を作って一つの作品を作り上げる事にチームワークを感じる事が出来た。
- 急にコラボが入って3日でシナリオを書き上げたこと。大変でしたが、「ああやればできるものだな」と思いました。
- 今まであまり目を向けることがなかったローカルヒーローに目を向けることとなり、自分の知らない箇所を知り、興味を持ったこと。
- 自分の知らない世界がまだまだあり、ローカルヒーローという個々の存在から、各々の自己表現、特徴があり色々な考え方があることを知った。
- この2年間の活動はすごく楽しかっただけでなく、自分たちで立案したものを運営するという経験が出来たので良かったです。
- アテンドでの周りを見る能力。チラシなどを配る際、受け取ってもらうには自分の持っている情報ではなく、他者が知っている情報を一言で伝えながら渡すと効果があったこと（「ユニベーターJです」ではなく、「城西大学です」など）。
- ゼミ生が一体となってステージショーやイベントの成功を目標にして進むことができ、よい成功体験が得られた。

**2年間の活動で、不要だったこと、教育上不必要だと考える事柄があれば教えて下さい。**

(回答なし)

**2年間の活動で、付け加えて行って欲しかった活動があれば教えて下さい。**

- もう少し埼玉県内のヒーローとのコラボレーションを増やしていければ、坂戸市及び大学のPR色は強まったかと思う。
- 満点でした。
- これとってなかったように感じる。
- 特にありません。楽しかったです。

## 5. 考 察

### 5-1. 成長と評価される点

学生たちの自己評価からは、2年間のゼミナール活動を通じ、自身の様々な能力が向上したという実感を得ていることがうかがえる。こうした成長を促した要因として、自由記述にもある通り、ゼミ活動を通じて学生たちが多くの賞賛を浴びた点が指摘できるだろう。観客の方々から、ヒーローと怪人の活劇に応援や歓声が沸く。ステージ後には会場の子供達と触れ合う場が設けられ、握手やサイン、写真撮影を求める子供もいた。自由記述にもある通り、中には「ヒーローになりたい」と子供から声をかけられ、「最高の賛辞」だと感激した学生もあった。また自由記述に「周囲からの評価も向上」したとある通り、一連の活動や報道を聞いて、ゼミ生達の友人、先輩、後輩、大学の教員、職員の方々がステージを観に来る、あるいはネット公開されたステージの動画や活動風景の写真などを見て、「凄い」「よく出来ている」等の賞賛が寄せられたという。さらに親、兄弟といった家族がこうした活動を知ると応援してくれたといい、中には掲載された新聞記事を実家の食卓に飾ってあるという学生もいた。こうした賞賛を浴びる経験は、若い彼らに影響し、次の活動への意欲となって積極性が増すとともに、自己評価の向上につながっていったようだ。自由記述には、「楽しい」「やりがいのある」ゼミ活動だったという声も上がっている。

加えて、ゼミ活動が就職活動で有利だったという回答も出ている。特に集団面接の場で、学生時代に力を入れたこと、印象的な活動について質問される時、「講義の中でヒーローを創造し、ステージショーや練り歩きなど各地で地域のためのボランティア活動をした。メディアでも取り上げられた」という回答は、他の候補者には得がたい体験と成長であり、面接官に強く印象付けることが出来たとのことであった。

学生たちの成長の中で、とりわけ「団体活動を成功させる協調性」(図2-1)や、「ゼミ内のコミュニケーション」「チームワーク」(図5-1)は向上したと実感されているようだ。一連の活動による教育効果は、とりわけこうした団体運営に必要な能力の増進によく表れているといえるだろう。担当教員として彼らの活動をバックアップしつつ、その反応と変化を見てきた筆者の目で見ると、これは実態を伴った成長であった。ただ学生の自己評価と教員評価には齟齬もある。「団体活動を成功させる協調性」は、教員の目にも向上したと確認できる(図2-2)。また「ゼミ内のコミュニケーション」「チームワーク」も、入ゼミ時(図4-2)と比較すれば確かに成長したと実感される(図5-2)。しかし実際のゼミ生間の協調性には温度差があり、例えば殺陣を行う際には特定の学生同士でやりたがる、あるいはやりたがらない等、2年間の付き合いがあったにしては、ゼミ生内で誰とも自在に対応できるまでコミュニケーション能力が成長したかといえ



ば疑問も残る(図5-2)。ただ活動を通じて仲良くなることは出来なくとも、目標達成のために個性が合わない相手ともやっつけていける技術を磨いたと評価することは出来るだろう。

こうした齟齬がある項目のうち興味深いものとして、「情報のアウトプット能力」「芸術的表現力」(図2-1, 2-2), 「マネジメント」「マネジメント・マインド」(図3-1, 3-2)は、学生自己評価が教員評価に比べ平均して低くなっている。教員としてみれば、ステージ上でショーを通じて伝えたいテーマを語る、観客を楽しませる表現力を発揮する、団体運営をマネジメントするといった能力は著しく増進していると評価できるのだが、学生たちはまだ不十分と感じている節があり、ステージショー終了後に学生自ら反省を口にすることもよくあった。これは単に成長が実感されていないというより、自分を磨こうという探求心が増大した、良い兆候と見るべきではないかと考える。

## 5-2. 課題とすべき点

多くの項目で成長が見て取れる一方で、成長が著しいとは言えない項目も存在しており、来年度以降の課題となった。地域キャラクターを運営しながら、「地域課題、社会問題への理解力」(図2-1, 2-2)が成長著しいとは言えない状態にあるのは、やはり留意しなければならないであろう。ヒーローの設定に必ずしも地域を盛り込まず、若者の物語と位置付けたことから生じると推察されるが、各回のステージショーに盛り込む工夫はできたはずであった。学生の自由記述にも地域や大学のPRに工夫が必要という指摘があり、この点は今後検討しなければならないであろう。

また「リーダーシップ」(図4-1, 4-2)には学生、教員評価ともばらつきがあり、平均値も3となっている。それぞれのイベント毎に統括する代表者を指名して、運営全体のリーダーシップを取らせるといった工夫が不足していた反省がある。今後はこうした試みを充実させる必要があるだろう。

また図表には必ずしも表れていないが、今後考えなければならない課題もある。ひとつは講義時間のやりくりである。ローカルヒーローの団体運営を行うための活動は、週1コマ90分の講義内では収まらないことも多かった。ステージショーはほぼ例外なく週末や祝日に行われ、休日返上で出勤しなければならない。特にステージ直前の時期にはどうしても練習時間の不足が目につき、講義時間を延長して実施せざるを得なくなる。そしてステージショーにおいて必要となる殺陣の練習は、独学で行うには危険も限界がある。幸いにも近隣地域で活動されているローカルヒーロー団体『家計お助け銭隊!FPレンジャー』の練習に参加させていただき、殺陣師の方から指導を受けるチャンスを得られた。ただ当然ながら時間は夜となり、またゼミ生によって参加意欲に斑がある、時間が取れないなどの理由から、殺陣や演技のスキルに差が広がってしまい、

上述のゼミ生間のコミュニケーションにも一定の影響が及んだ可能性はある。

そしてイベント会場が遠方にある場合、多くの労力と費用の負担を学生にかけてしまった点も検討されなければならない。活動に当たっての資金は教員個人の学内研究費を充当したが、着ぐるみの制作にかかる専門資材の購入や学生の交通費等の全てを賄えた訳ではなく、個人の持ち出しとなった部分も少なくなかった。講義内の活動であることから無報酬としたため、経済的な負担は教員と学生にそのまま皺寄せられることとなった。

## 6. 小 結

2年間を通じて実施された石井ゼミナール第1期生の実践は、学生にとっても教員にとっても貴重で充実した内容であり、教育効果も多分に見込まれることを明示した。一方で少なからず課題も見えてきている。今後のゼミ活動において留意し改善の努力を重ねていかなければならないであろう。

また一連の活動はアクティブラーニングとして学外へと展開し、とりわけ観客の前で行うステージショーを展開することから、当然ながら通常の講義と異なり、学生と教員の関係以外に大学、地域といった要素も関連することとなる。もう一つの課題として、石井ゼミの一連の活動が存在することで、大学や地域にどのような影響があるのかも検証されなければならないであろう。これは「ローカルヒーロー」の社会的意義にもつながる課題である。つい団体運営のほうに目が行きがちであるが、今後はローカルヒーローと組織や社会の関係についての調査研究もゼミ内でより充実させていく必要があるだろう。他団体の活動や地域の取り組みを注視し、演繹して、自らの存在を社会の中に意義付けていく必要があると考える。

### 《註》

- (1) 「ゆるキャラ」は「ローカルヒーロー」としばしば混同されるキャラクターコンテンツであり、その定義は曖昧で変化してきた歴史があるが、現在では主に「可愛らしさを主とした行政が運営するキャラクター」といった意味で用いられる呼称である。全国的なイベントが開催され、またテレビなどに露出して地域を越えた知名度を獲得しているキャラクターもある反面、運営から経済的利益を引き出すのは難しいという指摘もある(犬山・杉元2012)。
- (2) 映画・放送・俳優業界のプロの育成を目的とした「東京フィルムセンター映画・俳優専門学校」(東京都)では、サークル活動としてローカルヒーローを運営する団体HATが活躍しており、OBの中には活動を通じて専門職につなげている例もある。

## 参考文献

- 石井龍太 (2015) 「多様化するローカルヒーローの認識と実態」, 『城西大学経営紀要』 11: 109-132
- 石井龍太 (2016) 「ローカルヒーローのステージショーに関する現状分析」『城西大学経営紀要』 (12): 127-144
- 犬山明彦・杉元政光 (2012) 『ゆるキャラ論 ゆるくない「ゆるキャラ」の実態』 ボイジャー
- 岩崎雅美 (2008) 「コミュニティ・ソーシャルワーカーの養成課程における「実践力」のとらえ方について — 市場原理に与しないローカル・ヒーローに関する考察から —」, 『上智社会福祉専門学校紀要』 3: 63-70
- 大倉真人 (2014) 「「社会人基礎力」育成のための教育プログラム —「ゆるキャラ作成」を題材として—」 『経営と経済』 94(1-2): 41-56
- 金井壽宏, 高橋潔 (2004) 『組織行動の考え方 ひとを活かし組織力を高める9つのキーコンセプト』 東洋経済新報社
- 北澤尚, 米元大輝 (2016) 「「ゆるキャラ」ネーミングの形態論」『東京学芸大学紀要. 人文社会科学系』 I, 67: 49-57, 東京学芸大学学術情報委員会
- 笹川篤史・大倉真人 (2014) 「合同ゼミ発表会による学習効果について」『長崎大学経済学部研究年報』 第30巻: 29-42
- 大東文化大学 (2013) 「ニュース お知らせ 中板橋へそ祭りで本学環境創造学部「なかいた環創堂」の学生が協力」(閲覧日 2017年1月9日 [http://www.daito.ac.jp/news/details\\_7613.html](http://www.daito.ac.jp/news/details_7613.html))
- 大東文化大学環境創造学部『なかいた環創堂とは』 [http://www.daito.ac.jp/education/social\\_Human\\_environmentology/activity/nakaita/about.html#anc02](http://www.daito.ac.jp/education/social_Human_environmentology/activity/nakaita/about.html#anc02) (閲覧日 2016年11月22日)
- 建部潤子 佐分あずさ 小寺良奈 大宮あゆみ (年表記なし) 「ボランティアは身近な活動 何を感じ、何を大切に？」 <http://www.nanzan-u.ac.jp/Topics/BUL-146/b146-09.html> (閲覧日 2016年11月22日)
- 城西大学 (2016) 「学部の教育方針」 <http://www.josai.ac.jp/about/information/policy/faculty.html> (閲覧日 2016年11月20日)
- 城西大学経営学部石井龍太研究室 (2016) 「ローカルヒーロー通信」『城西大学経営学部 石井龍太研究室 ホームページ』 <http://www.josai.ac.jp/~ishiir/lhnewsletter.html> (閲覧日 2017年1月6日)
- 城西大学経営学部石井龍太ゼミナール (2015) 「メイキング」『ユニベーター J』 <http://josaiishiiseminar.wixsite.com/univatorj/blank-vbrkl> (閲覧日 2016年12月18日)
- 城西大学現代政策学部 庭田ゼミ (2015) 「〈庭田ゼミ〉第62回インター大会プレゼン予選〜ご当地戦隊オウエンジャー班」 [https://www.youtube.com/watch?v=GCwDF\\_VOQGs](https://www.youtube.com/watch?v=GCwDF_VOQGs) (閲覧日 2016年11月20日)
- 田村学 (監修), 廣瀬志保 (取材・文) (2015) 「地域創生でご当地ヒーロー「ミツギレンジャー」登場！」 『月刊高校教育』 2015. Jan.: 86-89, 学事出版
- 南山大学総合政策学部高橋研究室 (2005) 『豊田市街地活性化プロジェクト』 <http://www.geocities.co.jp/CollegeLife-Lounge/2160/index.html> (閲覧日 2016年11月22日)
- 南山大学総合政策学部高橋研究室 (2005) 『『ひまわり戦隊トヨタジャン』企画概要』 <http://www.geocities.co.jp/CollegeLife-Lounge/2160/plan.html> (閲覧日 2016年11月22日)
- ブルー・オレンジ・スタジアム (2006) 『ローカルヒーロー大図鑑』 水曜社
- 水野博介 (2012) 「都市メディア論(9) 地方都市の新たなシンボルづくり: 「ゆるキャラ」などの意味や意義」『埼玉大学紀要. 教養学部』 48(2): 211-218
- ローカルヒーロー研究会 (2013) 『超ローカルヒーロー大図鑑』 水曜社

山本恵悟, 関富美雄, 菅田圭一, 國宗進 (2015) 「生徒の活動を重視した「資料の活用」の学習指導とその評価: かわいいゆるキャラを作ろう (第8分科会 資料の活用(2), II 中学校部会, 第97回全国算数・数学教育研究(北海道)大会, 第70回記念北海道算数数学教育研究大会札幌大会)」『日本数学教育学会誌』臨時増刊, 総会特集号 97: 295

# Verification of Local Hero Educational Activities

## Case Study of Ishii Ryota Seminars in Faculty of Business Administration, Josai University

Ryota Ishii

### **Abstract**

There are many educational activities using one of local character contents called “Local Hero” in various educational institutions. I have been conducting educational activities on researching and practicing Local Heroes from 2015 at Ishii Ryota seminars in Faculty of Business administration, Josai University. Students feel that their own abilities, especially the coordination and communication skills necessary for group management have improved, and their ambition to polish themselves has increased. Meanwhile, not of all students feel improvements about understanding of social issues and leadership. And we could understand many burden of extracurricular activities.

**Keywords:** Local Hero, education, character contents, active learning